

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Punaji Setyosari dalam Mutiati, 2017).

Pengembangan dalam model ADDIE merupakan langkah ketiga dalam implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memberi dan memodifikasi *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sari.B.K, 2017).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan, yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik.

## **2. Media**

Media merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga dapat sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad dalam Leny S.A, 2019). Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Gerlach dan Ely dalam Leny S.A, 2019).

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media, selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi (Hamzah B. Uno, 2012:114).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

## **3. Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media menurut Azhar Arsyad (2010: 75) bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Sehingga, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Untuk dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guna harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan siswa. Media yang digunakan juga bersifat praktis dan dapat bertahan lama. Gurupun harus terampil dalam menggunakannya.

#### **4. Penggunaan Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran bukan berarti guru mengganti cara mengajar akan tetapi untuk membantu dan melengkapi guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran secara efektif yaitu untuk mencari, memilih serta menemukan media yang bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa agar bisa menarik minat belajar anak yang disesuaikan dengan

tingkat pengalaman anak serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajar siswa (Yusufhadi Miarto dalam Nunu Mahnun, 2012).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

## **5. Fungsi Media pada Pembelajaran**

Fungsi utama dari sebuah media pembelajaran salah satunya adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan (Azhar Arsyad, 2010:15).

Selain itu, media juga dapat berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang ada pada media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam jiwa dan mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Oleh karena itu, fungsi media juga bisa dikatakan untuk mempermudah anak dalam memahami materi yang disampaikan. (Leny, S.A., 2019).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

## **6. Jenis Media Pembelajaran**

Media dalam proses pembelajaran, dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar menurut Asyhar dalam Nugroho (2018) yaitu :

### **a) Media Visual**

Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Beberapa media visual yang

sering digunakan antara lain: (1) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (2) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (3) media realitas alam sekitar.

b) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapat adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Contoh media audio yang biasa digunakan adalah *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan. Informasi yang dapat disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik indera penglihatan maupun indera pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program tv dan lain-lain.

d) Multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia ini melibatkan indera penglihatan dan juga indera pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Jadi, jenis media pembelajaran yaitu, media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan, media audio yang hanya melibatkan indera pendengaran, media audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dan multimedia yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media berbasis teknologi.

## **7. Komik**

Komik merupakan media visual dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Fauzan (2018) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik merupakan gambar yang disajikan secara terurut, yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon dari pembacanya (Mccloud dalam Vivian, 2018). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari sebuah cerita yang disajikan. Media komik dengan gambar yang berwarna mampu menarik perhatian anak, sehingga anak menjadi tertarik. Media Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Wahyu, N.B & Haryanto, 2016).

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang disajikan secara terurut dan memiliki teks untuk menyampaikan sebuah informasi kepada pembacanya.

## **8. Komik Tari Papua**

### **a) Pengertian Komik Tari Papua (KTP)**

Media komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan. Media komik dengan gambar yang berwarna mampu menarik perhatian anak, sehingga anak menjadi tertarik. Media Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar (Wahyu, N.B & Haryanto, 2016).

Sedangkan Komik Tari Papua (KTP) sendiri adalah sebuah buku cerita yang memiliki kumpulan-kumpulan gambar yang bercerita tentang sebuah tarian yang ada di daerah Papua.

### **b) Alat dan Bahan dalam Pembuatan Komik Tari Papua**

Di dalam merencanakan pembuatan sebuah media perlu memilih bahan-bahan yang akan digunakan, apakah bahan tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan. Maka akan sangat menunjang keberhasilan dalam perencanaan pembuatan media tersebut, beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya yaitu; Bahan yang digunakan sesuai

dengan fungsinya: bahan yang akan dibuat dan dibeli harus sesuai dengan fungsi dan kegunaan dalam pemilihan jenis bahan yang akan digunakan dalam pembuatan suatu media. Dalam media komik tidak membutuhkan banyak alat dan sarana khusus untuk penggunaannya dan menggunakan visual saja.

Tahap-tahap yang harus ditempuh dalam proses pembuatan media komik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran menurut Wahyu N.B. & Haryanto (2016), antara lain: (1) Tahap pengidentifikasian target. Dalam pembuatan komik, kita harus dapat mengidentifikasikan siapa yang akan menjadi target (pembaca) kita. Kita harus dapat mengerti selera pembaca berdasarkan umur. (2) Pengidentifikasikan selera pembaca yaitu mengklasifikasikan umur pembaca tersebut. (3) Pembuatan skenario. Skenario merupakan jantung proses pembuatan komik karena skenario yang memberikan arah pembuatan cerita.

c) Fungsi Media Komik Tari Papua (KTP)

Pengembangan media Komik Tari Papua (KTP) ini sudah mencakup tematik dan juga dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran tematik khususnya dalam materi seni tari. Sehingga siswa dapat menciptakan gerakan tari. Media ini juga berfungsi sebagai pengenalan budaya Indonesia khususnya budaya dari Papua, Indonesia Timur.



d) Penggunaan Komik Tari Papua (KTP)

Penggunaan media Komik Tari Papua (KTP) yaitu, awalnya siswa di bagi dalam beberapa kelompok. Kemudian guru membagikan media ke tiap kelompok. Setelah itu, masing-masing kelompok di beri kesempatan untuk membacakan tiap *chapter*, dalam tiap *chapter* memiliki kegiatan yang berbeda-beda dan di akhir *chapter* mempunyai kalimat ajakan untuk menyuruh siswa mempraktikan gerakan tari dari gerak dasar yang ada pada komik kemudian dikembangkan dengan kreativitas masing-masing kelompok. Sehingga tiap kelompok dapat menciptakan gerakan tari yang berbeda.

**B. Indikator Pengembangan Media KTP ( Komik Tari Papua)**

No.	KD dan Indikator	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
1.	<b>Bahasa Indonesia</b>	1. Menyiapkan media yang akan digunakan.	• Guru mempersiapkan media.
	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	2. Orientasi masalah	• Guru memilihkan permasalahan yang di dalamnya terdapat materi seni tari.
	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka.	a. Memilih permasalahan yang di dalamnya terdapat materi seni tari.	• Guru menetapkan permasalahan.
	Indikator	b. Menetapkan permasalahan.	• Siswa membentuk kelompok secara heterogen
	3.1.1 Menunjukan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5 kelompok.	• Pembagian tugas kepada tiap kelompok.
	3.1.2 Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	4. Pembagian tugas kepada tiap kelompok.	• Setiap kelompok akan menampilkan hasil kerja kelompoknya.
	4.1.1 Menentukan informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka.	5. Pengerjaan tugas secara kelompok.	
	4.1.2 Memperoleh informasi yang didapat teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka.	6. Setelah semua selesai, setiap kelompok akan menampilkan hasil kerja kelompoknya.	

No.	KD dan Indikator	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
	<b>SBdP</b>	7. Evaluasi	
	<b>KD</b>		
	3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah.		
	4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.		
	<b>Indikator</b>		
	3.3.1 Membaca dasar-dasar gerak tari daerah.		
	3.3.2 Mendiskusikan dasar-dasar gerak tari daerah.		
	4.3.1 Mengembangkan dasar-dasar gerak tari daerah.		
	4.3.2 Menampilkan dasar-dasar gerak tari daerah.		
	<b>PPKn</b>		
	<b>KD</b>		
	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.		
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	<b>Indikator</b>		
	3.4.1 Menjelaskan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	3.4.2 Menguraikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	4.4.1 Menentukan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		
	4.4.2 Menentukan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		

**Tabel 2.1 Indikator pengembangan media**

### C. Kajian Penelitian yang Relevan

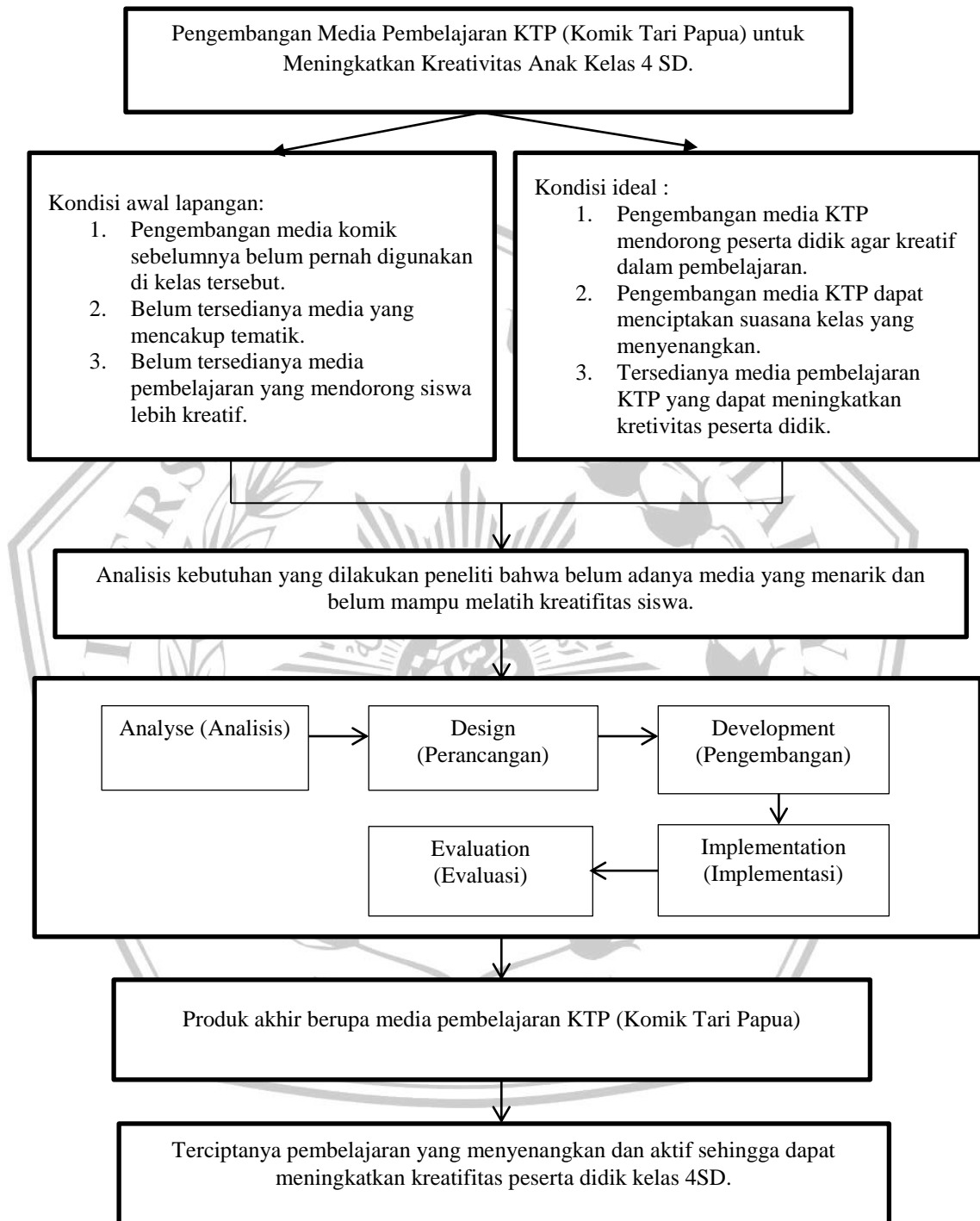
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Hal tersebut menjadi panduan atau pedoman bagi peneliti dalam melihat keefektifan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Adapun penelitian tersebut dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV (Wahyu, N.B & Haryanto. 2016).	Perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu menggunakan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan media komik yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran tematik.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai media pembelajaran dan melakukan penelitian di kelas 4 SD.
Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik (Ambaryani & Gamaliel, S.A. 2017).	Perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu menggunakan media komik untuk keefektifan dan meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi perubahan lingkungan fisik. Sedangkan media komik yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran tematik.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai media pembelajaran.
<i>Development of Comic Learning Media on Learning Social Science Class IV Elementary School</i> (Dita, P.P dkk. 2018).	Perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu menggunakan media komik pada pembelajaran Ilmu Sosial. Sedangkan media komik yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran tematik.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai media pembelajaran melakukan penelitian di kelas 4 SD.

## D. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir penelitian pengembangan ini sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**